PC-DARTS 2

[ピーシーダーツ2]

取扱説明書

※パッケージや取扱説明書の画面写真および製品は、開発中のものです。
※実際の画面や製品と多少異なる場合があります。
※パソコンは付属しておりません。

■ 推奨動作環境

【オペレーティング システム】	Windows XP(SP3) 日本語版 ／ Windows Vista(SP2)日本語版 ※64bit版には対応しておりません。
【CPU】	Pentium 4　2.0GHz 以上
【メインメモリ】	Windows XP(SP3) 1GB以上（最低512MB以上）、Windows Vista(SP2) 2GB以上
【ハードディスク空き容量】	1GB以上
【ディスク装置】	CD-ROM
【USB】	USB 1.1 以上
【ディスプレイ】	解像度 800x600以上、65,536色（16bit）以上
【グラフィック】	ビデオ メモリ 64MB 以上 DirectX 9.0c以上 対応のビデオカード
【サウンド】	DirectX 9以上 対応のサウンドカード
【入力装置】	PC-DARTS2 専用ダーツボード(本製品同梱)、マウス、キーボード

※DirectX、およびWindows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
その他、記載の商品名、製品名、会社名などは、一般に各社の商標または登録商標です。
※システムの環境、およびご利用方法によっては、記載以外の制限が発生する場合もあります。
※ご利用のPCが推奨動作環境を満たしているかはPCの製造元にお問い合わせください。

対象年齢16才以上

©2009 EPOCH CO.,LTD. MADE IN CHINA

EPOCH 株式会社 エポック社

⚠ 注 意

必ずお読みください。

●小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
●USBケーブルを首にかけてふざけたり、乱暴に遊ばないでください。窒息などの危険があります。
●USBケーブルを指などに巻きつけたりしないでください。血がかよわなくなり危険です。
●誤飲、USBケーブルによる事故の危険がありますので、小さなお子様には絶対に与えないでください。
●ダーツは、人や動物などに向けて絶対に投げないでください。失明やケガなどの危険があります。
●ダーツの先端は、機能上尖っていますので危険です。使用目的以外は絶対に使わないでください。

《USB電源の誤使用は、火災、感電など重大な事故の原因となります。下記に注意してください》

●感電注意。濡れた手でUSBケーブルのプラグを触らないでください。
●USBケーブルを無理に曲げたり、ねじったり、つよく引っ張ったり、加工したりしないでください。
●USBケーブルの上に家具・電化製品・置物など重いものを絶対に乗せないでください。
●USBケーブルが傷んだら（接触不良や断線など）、すぐに使用を中止し、新しいUSBケーブルに交換してください。
●野球投げなどの過度の力でダーツを投げないでください。手や肩などを痛める恐れがあります。
●ダーツボードを設置する時は、ダーツボードを十分に支え得る強度がある壁を選んでください。強度の弱い壁に設置すると、落下などの危険があります。また、安全のため取り付け金具にゆるみなどが無いかどうか定期的に確認してください。
●ダーツを投げる時は、ダーツボードの付近に人や動物がいないこと、また、壊れやすいものがないことを十分に確認してください。ダーツの矢がボードからそれたり、矢が跳ね返ることが予想されますので、パソコンを置く位置はスローラインの後ろ側にしてください。
●お子様が遊ぶ場合は、必ず保護者の監視のもとで遊ばせてください。
●遊んだ後は、床などに放置せず、小さなお子様の手の届かない所に保管してください。また、折れたチップやダーツの紛失などがないかどうか必ず確認してください。

使用上の注意

●本製品は、ソフトチップダーツ専用です。スティールチップダーツは絶対に使用しないでください。破損、故障などの原因になります。
●20gより重いダーツは使用しないでください。。
●壁などにダーツが当たるとキズがつく場合がありますので注意してください。
●破損・故障・変形などの原因になりますので、USBケーブルを引っ張ったり、ダーツボードを落とすなど強い衝撃を与えたり無理な力を加えたりしないでください。
●破損・故障・変形などの原因になりますので、野球投げなどの過度な力でダーツを投げないでください。
●取扱説明書に明記されている部分以外の分解・改造は行わないでください。
●ゲームで遊ぶ前に、大切なデータを必ず保存してから遊んでください。
●ゲームを終了させる時は取扱説明書をよく読んでから行ってください。終了のさせ方によっては記録したデータが消えてしまう恐れがあります。
●断線の原因になりますので、USBケーブルを抜く時は必ずプラグ部分を持って抜いてください。
●高温、多湿の場所や直射日光が当たる場所での使用や保管は行わないでください。
●屋外では遊ばないでください。
●防水性はありません。水に濡らしたりしないでください。
●透明袋は梱包材ですので、開封後はすぐに捨ててください。
●本製品は日本国内専用です。
●本製品は一般家庭専用です。営業や業務目的での使用は行わないでください。

健康上の注意

●疲労、睡眠不足、体調不良、飲酒している方、病中病後、医師から激しい運動を制限されている方などは遊ばないでください。
●体にケガなど異常がある時は、絶対に遊ばないでください。
●疲れた状態や連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
●ごくまれに、強い光の刺激や点滅を受けたり、パソコンモニターなどを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした症状を経験した人は、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用していてこのような症状が起きた場合には、使用を止め、医師の診察を受けてください。
●使用中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。
●使用していて、手や腕などに疲労、不快な痛みを感じたときは、使用を中止してください。その後も痛み、不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
●他の要因により、手や腕などの一部に障害が認められたり、疲れている場合には、使用することによって、悪化する可能性があります。そのような場合には、使用する前に医師と相談してください。
●使用する時は、部屋を明るくし、なるべくパソコンモニターから離れてください。また、長時間使用するときは、１時間ごとに15分程度休憩してください。

もくじ

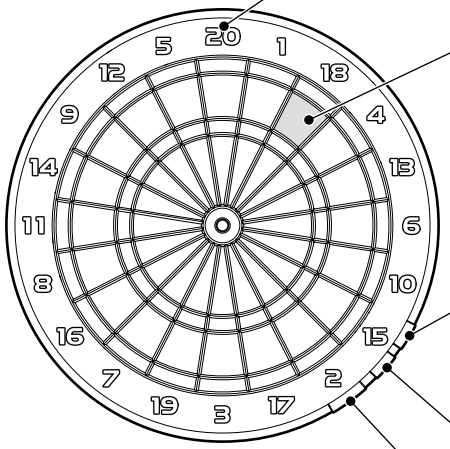
安全上の注意・使用上の注意・健康上の注意 …… 1～2
セット内容・各部の名称 …… 3
●準備
ソフトウェアのインストール・パソコンでの基本操作について …… 4
パソコンとの接続・設置方法と設置例 …… 5～6
ダーツの投げ方の基本・ダーツの抜き方 …… 7
ダーツゲームの基礎知識・ゲームの基本進行 …… 8
●遊び方
ゲームのはじめ方・終了方法・メインメニュー …… 9
GAME …… 10
プレイヤー選択画面・オプションの設定方法 …… 11
チュートリアルの表示・ゲーム終了後 …… 12
01 …… 13
CRICKET …… 14～15
PRACTICE …… 16～21
PARTY …… 22～23
MEDLEY …… 24
CHALLENGE …… 25
DATA …… 25～28
SET UP …… 28
●付録
PC-DARTS 2のカスタマイズ …… 29
ダーツ用語集 …… 30～31
メンテナンスの方法 …… 32
●DARTS CHALLENGE …… 33～34
●こんなときは …… 35

セット内容

・本体（ダーツボード）・USBケーブル（約5m）・インストールディスク（CD−ROM）
・ダーツセット（ダーツケース、ダーツ3本）・交換用チップ（18個）・取り付け金具（木ねじ×3本）・交換用セグメント（2個）・保証書 ・取扱説明書（本書）

各部の名称

ダーツボード



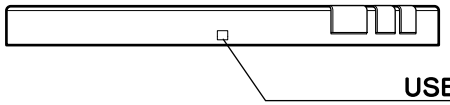
得点
円の外周にある数字が得点を表しています。

セグメント
ダーツボードの、矢が刺さる部分をセグメントと呼びます。

UPキー
●メニューの選択に使います。
●ゲーム中に押すと、直前の得点を修正できます。
1投前に戻すことができますので、セグメントを押して正しい得点を入力してください。
（パソコンのBackSpaceキーでも同じ操作ができます）
※修正機能はゼロワン・クリケット・カウントアップの3つのゲームのみです。

DOWNキー
●メニューの選択に使います。
●ゲーム中に押すと、スローイングのミスを自己申告する事ができます。（パソコンのDeleteキーでも同じ操作ができます）

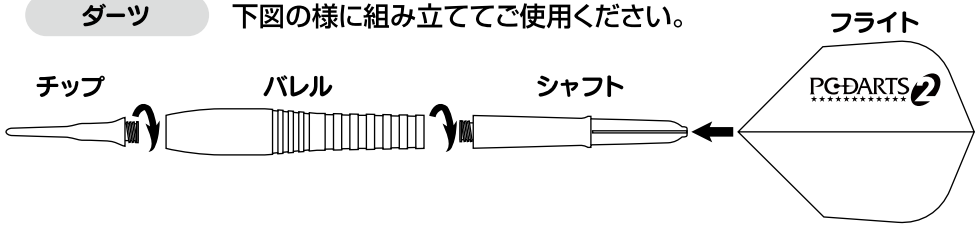
PLAYER CHANGE／ENTERキー
●メニューの決定などに使います。
●ゲーム中、プレイヤーチェンジするときに使います。



USBケーブルコネクタ

ダーツ

下図の様に組み立ててご使用ください。



●フライトは広げて、シャフトの十字の切り込みに奥まで差し込んでください。

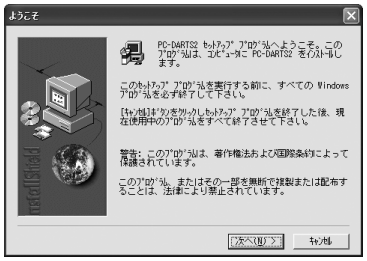
ソフトウェアのインストール

※USB接続の前に、ソフトウェアのインストールを行ってください。

①パソコンを起動し、インストールディスク（CD-ROM）をお使いのパソコンにセットしてください。
自動で「PC-DARTS2」のセットアッププログラムが起動します。

※お使いのパソコンによってはインストールプログラムが自動で起動しない場合があります。その際には CD-ROM に収録されている『PC-DARTS2_SETUP.EXE』をダブルクリックしてください。

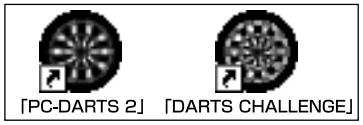
セットアッププログラムが起動後、画面の指示に合わせて、インストールをしてください。



②「PC-DARTS2」のインストール後、Microsoft DirectX のインストールを行います。お使いのパソコンに Microsoft DirectX がインストールされていない場合はインストールを行ってください。

※Windows XP の場合は、DirectX 9.0c 以上がインストールされていない場合、動作しません。
※Windows Vista をお使いの方は PC-DARTS 2 のインストールディスクから DirectX のインストールは必要ありません。

③インストール終了後、デスクトップに「PC-DARTS 2」と「DARTS CHALLENGE」のゲームアイコンが作られます。



注意！
・インストールディスクに傷や汚れなどをつけないでください。
・信号面（印刷のない面）には触らないでください。
・インストールディスクは、高温、多湿の場所や直射日光が当たる場所での保管は行わないでください。

パソコンでの基本操作について

PC-DARTS 2のメニューでの操作はパソコン側のキーボード、またはマウスで操作することができます。

キーボードでの操作

Enterキー（Spaceキー）	メニュー操作での決定や、プレイヤーの交代で使用します。
カーソルキー（↑ ↓←→）	メニュー操作で選択する際に使用します。
Tabキー	プレイヤー選択の際にプレイヤーカードとメニュー間でカーソルを移動させる際に使用します。
BackSpaceキー	前の画面に戻る時に使用します。ゲーム中は1投前に戻すことができます。
Deleteキー	ゲーム中に押すと、スローイングのミスを自己申告する事ができます。
Escキー	ゲーム中に押すと、ゲーム中断メニューを表示させることができます。

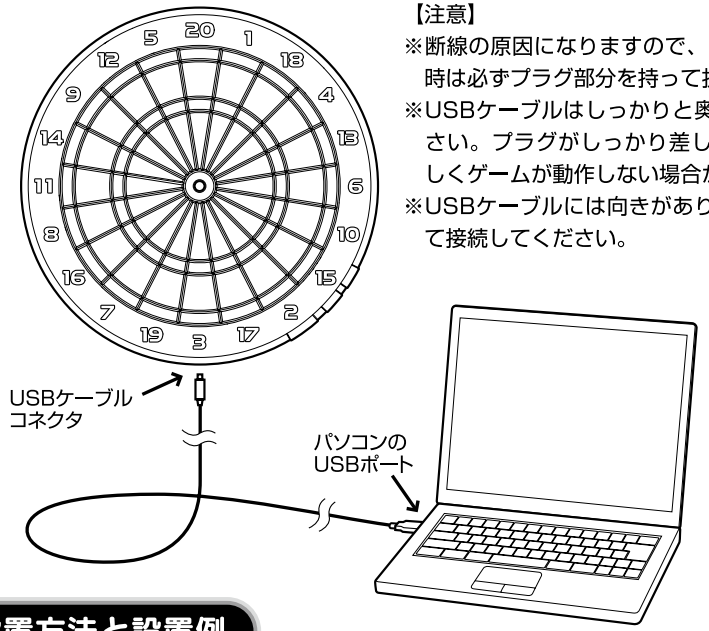
※名前入力やコメント入力では、キーボードを使用して文字入力をすることができます。

マウスでの操作

メニューの操作はマウスで行うことができます。選びたい項目にカーソルを移動し、クリックで選択してください。

パソコンとの接続

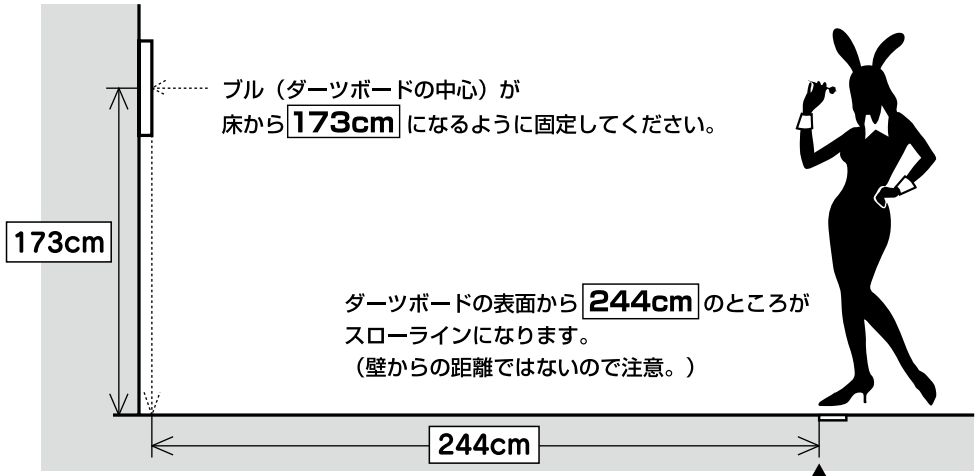
図のように、ダーツボード本体とパソコンをUSB接続してください。



【注意】
※断線の原因になりますので、USBケーブルを抜く時は必ずプラグ部分を持って抜いてください。
※USBケーブルはしっかりと奥まで差し込んでください。プラグがしっかり差し込まれていないと正しくゲームが動作しない場合があります。
※USBケーブルには向きがありますのでよく確認して接続してください。

設置方法と設置例

距離



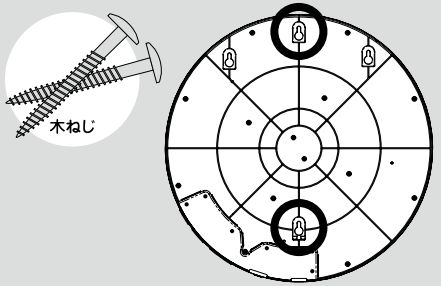
注意！ ダーツボードを設置するときは、ダーツボードを十分に支えうる強度があるところを選んで設置してください。

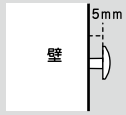
設置方法

①図のフック穴にねじ頭を引っかけて固定します。中心が 173cm の位置にくるように位置決めをしたら、木ねじを必要な位置に埋め込んでください。その際、木ねじは最後まで壁に埋め込まず、首の部分を 5mm 程度、壁から出しておくようにしてください。

＜設置例＞

上下2箇所のフック穴を利用して、壁に取り付けます。

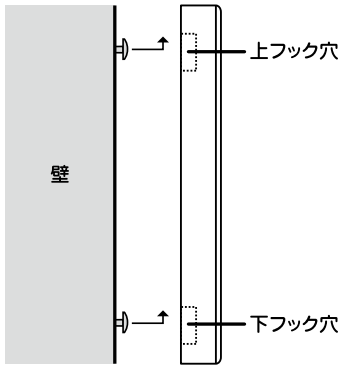




木ねじは最後まで壁に埋め込まず、首の部分を 5mm 程度壁から出しておくようにしてください。

注意！ 必ず柱に木ねじを打ち込んでください。
壁に木ねじを打つときは、後ろに柱があるかどうか、必ず確認してください。

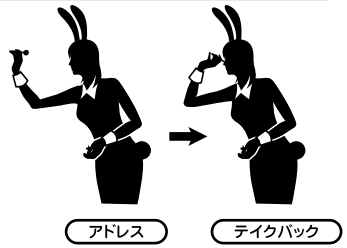
②上下のフック穴にしっかりと木ねじを引っかけてください。
設置後、左右に軽く動かして外れない事を確認してください。



注意！ ダーツボードの下側にあるフック穴には必ず木ねじが引っかかるように設置してください。下側を固定しない場合、ダーツの矢を引き抜く際、ダーツボードに負担がかかり危険です。

注意！ ダーツの矢がボードからそれたり、矢が跳ね返ることが予想されますので、パソコンを置く位置はスローラインの後ろ側にしてください。

ダーツの投げ方の基本

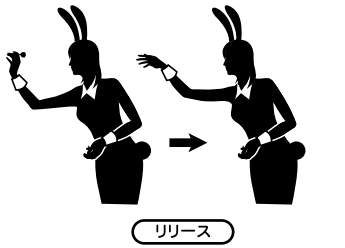


①アドレス

狙うポイントを見て、図のように構えてください。
ダーツを持つ時は、ダーツの重心を持つようにしましょう。

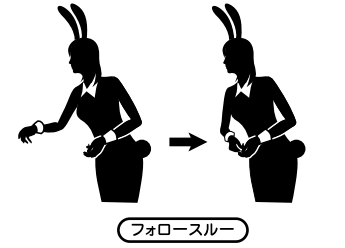
②テイクバック

ひじの位置を動かさず、耳の辺りまでダーツを引き寄せます。この時、手のひらが上を向くようにすると、余分な力が手首にかかりません。



③リリース

ひじの位置を変えずに、引き寄せたダーツをポイントに向かって投げます。ひじを中心に動かした腕が最も高い位置にきた時にダーツをリリースしてください。ダーツを支えている指は、すべて同時に離しましょう。紙飛行機を投げるようなイメージで投げると、上手く投げることができます。



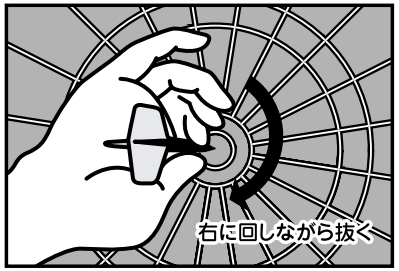
④フォロースルー

投げ終わった腕は無理に止めず、自然にゆっくりと止め、ダーツがボードに刺さったのを見たら、視線をそらさずに、次のスローイングの準備に移ります。

注意！

- 野球投げは絶対にしないでください。
- ダーツは人や動物などに向けて絶対に投げないでください。失明やケガなどの危険があります。
- ダーツを投げるときは、周りの人や物にあたらないように注意してください。
- 20ｇより重いダーツは使用しないでください。

ダーツの抜き方



的に刺さったダーツを抜くときは、時計回りに回しながら抜いてください。こうすることでチップが緩みにくく、ボードへの負担も軽減することができます。
万が一、チップが折れてダーツボードに先端部分だけ残ってしまった場合は、ラジオペンチなどで抜くか、奥まで入ってしまった場合は、「メンテナンスの方法」（P.32参照）をご覧の上、チップを除去してください。

ダーツゲームの基礎知識

ダーツボードの見方

シングルエリア

外周にかかれている数字が、そのまま得点としてカウントされます。

シングルブル

真ん中の大きな円。
ソフトダーツではゲームによって得点が50点、または25点の場合があり、オプションでどちらかを選ぶこともできます。

※製品の構造上、シングルブルに当たってもダブルブルの判定になることがあります。

ダブルエリア

外側のリングです。
外周に書かれている得点の2倍の得点がカウントされます。

トリプルエリア

内側のリングです。外周に書かれている得点の3倍の得点がカウントされます。

ダブルブル

真ん中の小さな円。
ダーツボードの中心。
50点がカウントされます。

※このエリアは得点になりません。

★★★★★ゲームの基本進行★★★★★

●ダーツのゲームはさまざまなものがあります。どのゲームも基本的に、自分の順番が回ってきたら3本矢を投げます。**これを「1スロー、3ダーツ」といいます。**

●**投げ終わったら、本体右下の【PLAYER CHANGEキー】を押して次の人に交代**してください。（パソコンのEnterキーでもプレイヤーの交代ができます）

●実際のルールではダーツが的から外れた場合も１投と数えます。コンピュータでは外れたダーツを判定することができませんので、**外れた場合は本体の【DOWNキー】を押してOUTを自己申告してください。**（パソコンのDeleteキーでも可能です）

※プレイヤーの交代をする前であれば、本体のＵＰキー、またはパソコンのBackSpaceキーを押すことで直前のスコアの修正を行うことができます。本体のセグメントを押して得点の修正をしてください。

遊び方

PC-DARTS 2のゲームのはじめ方・終了方法

ダーツボードとパソコンを接続し、「PC-DARTS 2」で遊ぶときは「PC-DARTS 2」のアイコンをダブルクリックするか、スタートメニューからゲームプログラムを起動してください。

アイコン

「PC-DARTS 2」を終了する際は、ウィンドウの上部の × ボタンをクリックし、終了させてください。また、メインメニューで『EXIT』を選んでも終了できます。

ゲームの途中、パソコンの Esc キーを押すと、ゲームの中断メニューが表示されます。『CANCEL』でゲームに戻り、『HELP』でチュートリアルを見ることができ、『MENU』でゲーム選択画面に、『RESTART』でゲームをやり直すことができます。

メインメニュー

メニューの操作方法について

パソコンのカーソルキーで項目を選択し、Enter キーで決定します。
（マウスでも決定の操作が可能です）
メニューによってはダーツボード本体の UP、DOWN キーでカーソルを移動、本体の Enter キーで決定することができます。

ソフトの終了

各モードについて

【GAME】
25 種類のゲームを遊ぶことができます。（P.10～）

【DATA】
プレイヤーのデータ入力を行ったり、ゲームの成績などを見ることができます。（P.25～）

【SET UP】
BGM の変更や、アワード表示、音の ON ／ OFF を行うことができます。（P.28）

【RANKING】
COUNT-UP、01、CRICKET についてランキングを見ることができます。

GAME

メインメニューで『GAME』を選択するとゲームを遊ぶことができます。
遊びたいゲームをパソコンのカーソルキーの上下で選択し、Enterキーで決定してください。（マウスでも操作をすることができます）ゲームを選択するとプレイヤー選択画面になります。

下記の25種類のゲームを遊ぶことができます。

MODE	GAME	OPTION
01 （ゼロワン）	301 ■	ROUND LIMIT PARITY PLAY SINGLE BULL 50/25 SHANGHAI MASTER OUT DOUBLE OUT DOUBLE IN
	501 ■	
	701 ■	
	901 ■	
	1101 ■	
	1301 ■	
	1501 ■	
CRICKET （クリケット）	CRICKET ■	ROUND LIMIT
	CUT THROAT CRICKET	
	★ROULETTE CRICKET	
PRACTICE （プラクティス）	COUNT-UP ■	SINGLE BULL 50/25
	※CRICKET COUNT-UP	
	ROTATION	
	★TRAINING	
	※HALF IT	
	☆※ROUND 99	
PARTY （パーティー）	★REVERSE	MANIAC
	※SPLAT	01と同じ（SHANGHAIを除く）
MEDLEY （メドレー）	01＋ CRICKET ■	
	※01＋01 ■	
	COUNT-UP＋01 ■	
☆※CHALLENGE （チャレンジ）	BEGINNER STANDARD PRO MASTER	

★印は、TV－DARTS のオリジナルゲームです。
☆印は、PC－DARTS のオリジナルゲームです。
※印は、TV－DARTS に比べて PC-DARTS に新たに追加されたゲーム、モードです。
■印は、COM 対戦が可能なモードです。

プレイヤー選択画面

ゲームに参加するプレイヤーは『プレイヤーカード』から選択を行います。
プレイヤーカードに名前を入力するには、メインメニューの『DATA』から行います。（P.25～を参照ください）

クリックでプレイヤーカードのページ切り替え

【マウスでの操作について】
使用するプレイヤーカードにカーソルを合わせて、クリックしてください。
プレイヤーカード下の◀▶を押すことでプレイヤーカードのページを変更することができます。
参加するプレイヤーが決まったら、メニュー内の『START』をクリックしてください。
間違えたプレイヤーカードを選択した時はメニュー内の『DELETE』をクリックすると直前に選んだプレイヤーを外すことができます。
『BACK』をクリックすることで、前の画面にもどることができます。

【キーボードでの操作について】
使用するプレイヤーカードをカーソルキーで選んで Enter キーで決定してください。カーソルキーの左右を押し続けることでプレイヤーカードのページを変更することができます。
参加するプレイヤーが決まったら、Tab キーでカーソルをメニューに移動をさせ『START』を選んで Enter キーで決定してください。
間違えたプレイヤーカードを選択した時はメニュー内の『DELETE』を選ぶことで直前に選んだプレイヤーを外すことができます。
『BACK』を選び Enter キーを押すことで、前の画面にもどることができます。

●01、CRICKET、COUNT-UP については、COM 対戦やユーザーデータを基にした ROBOT との対戦をすることができます。
●COM 対戦をする時は、COM-1～6、COM-PRO、MASTER を選んでください。
（COM-1 が弱く、MASTER が強いキャラクターです）
●ROBOT データの作成については、DATA（P.25～）を参照ください。

プレイヤー選択後、『START』でオプション選択画面になります。

オプションの設定方法

オプション項目のあるゲームは、ゲームが始まる前に、ゲームをスタートさせるか、オプションを選択するかを選ぶことができます。

オプションを設定する場合は、右図の画面で『SETUP OPTION』を選んでください。
『START GAME』を選ぶとオプションは変更せずにゲームがはじまります。

オプション画面では変更したいオプションをマウスでクリックするか、カーソルキーの上下で選び、Enterキー（またはカーソルキーの左右）を押すことで変更をすることができます。

オプションの設定が決まったら、『NEXT』を選択することで次に進むことができます。まず、全体のオプションを選び、次に各プレイヤーごとのオプションを選んで決定します。決定後、『NEXT』を選択するとゲームがスタートします。

※ゲームによっては、全体に関わるオプションのみのゲームや、各プレイヤーごとのオプションのみのものもあります。

全体のオプション

プレイヤーごとのオプション

オプション	使用ゲーム	説 明
ROUND LIMIT	01　SPLAT CRICKET CUT THROAT CR. ROULETTE CR.	ラウンドの制限を、デフォルトのラウンド数か、99ラウンドのどちらかに設定することができます。
PARITY PLAY	01　SPLAT	01の先攻有利をなくすため、いずれかのプレイヤーが0点にしたとしても、そのラウンドが終わるまではプレイを続けることができます。
SINGLE BULL	01　SPLAT COUNT-UP	シングルブルの得点を50点か、25点のどちらか選ぶことができます。
SHANGHAI	01	1スローで同じナンバーのシングル、ダブル、トリプルに当たった場合、勝ちとする設定です。
MASTER OUT	01　SPLAT	ダブルエリアか、トリプルエリアの得点でちょうど0点にしないとあがれない設定です。
DOUBLE OUT	01　SPLAT	ダブルエリアの得点でちょうど0点にしないとあがれない設定です。
DOUBLE IN	01　SPLAT	ゲームスタート時、ダブルエリアで得点するまで01では得点を減らすことが、SPLATでは得点を増やすことができません。
MANIAC	REVERSE	相手のエリアに当ててしまうと、エリアの持ち主に得点が入ります。また、ボーナス点についてもエリア×10点ではなく、持っているエリアの得点に依存して換算されます。

チュートリアルの表示

ゲームが始まる前にゲームの説明画面が表示されます。
◀▶で画面のページを変えることができます。◀▶以外をマウスでクリックするか、Enter キーを押すとゲームが始まります。

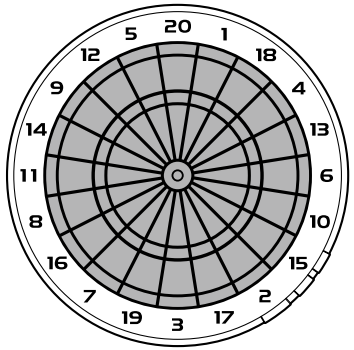
ページ切り替え

ゲーム終了後

ゲームの結果画面で、Enter キーを入力すると右図のようなメニューが表示されます。
『MENU』を選ぶとゲーム選択画面に、『PLAYER ENTRY』を選ぶと同じゲームのプレイヤー選択画面に、『REMATCH』を選ぶと同じプレイヤーでゲームを初めから遊ぶことができます。『CANCEL』を選ぶと結果画面に戻ります。

01（ゼロワン）

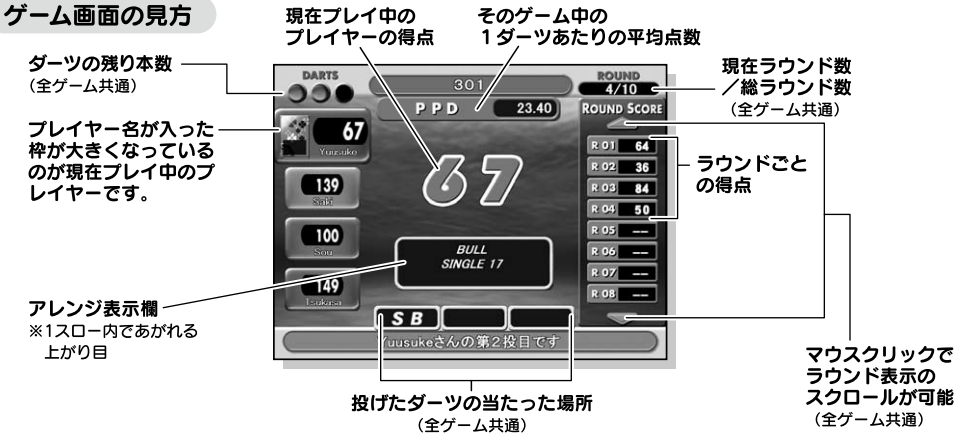
★プレイ人数：１～４人
★ターゲット：すべてのエリア
★持　ち　点：301～1501
★ﾃﾞﾌｫﾙﾄﾗｳﾝﾄﾞ数：301＝10R、501＝15R、701以降＝20R
★W　I　N：持ち点を最も早く0点ちょうどにしたプレイヤー
or
ラウンド終了時、最も持ち点の低かったプレイヤー



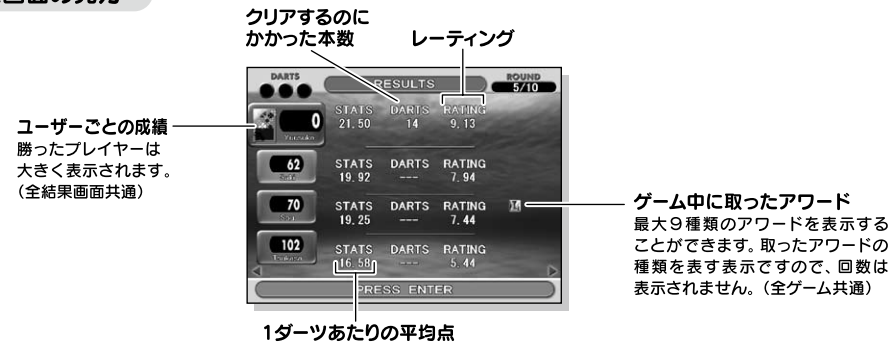
★★ルール★★

ダーツボードに当たった得点を持ち点から減算していき、ぴったり0点にするゲームです。
持ち点が0点以下になってしまった場合は「BUST（バースト）」と表示され、「バースト」する前のラウンドの持ち点に戻ってしまいます。
また、「バースト」した場合は、その場でラウンドが終了しますので、例えば1投目で「バースト」した場合は2投目、3投目を投げることはできません。

ゲーム画面の見方

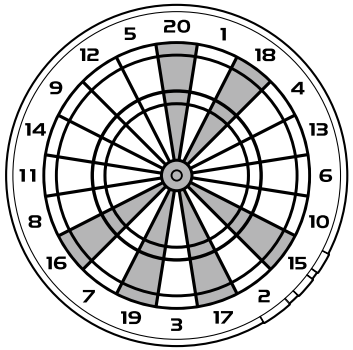


結果画面の見方



CRICKET（クリケット）

★プレイ人数：１～４人
★ターゲット：15、16、17、18、19、20とBULL
★持　ち　点：0
★ﾃﾞﾌｫﾙﾄﾗｳﾝﾄﾞ数：20R
★W　I　N：全てのターゲットをクローズさせ、かつ最も得点の高いプレイヤー
or
ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー

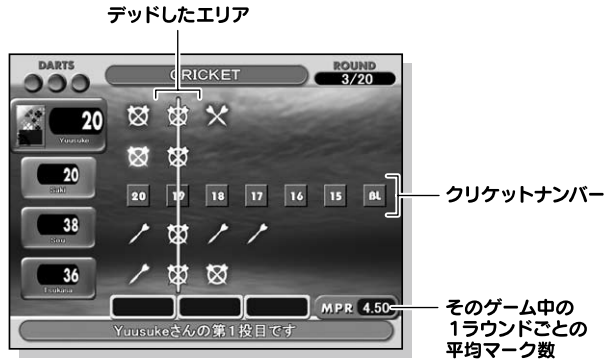


★★ルール★★

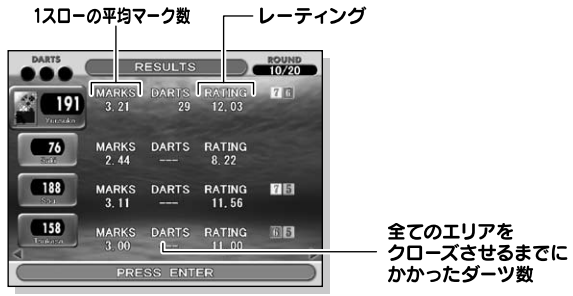
シングル→１マーク、ダブル→２マーク、トリプル→３マークとカウントし、１つのターゲットに対し３マークするとそのエリアを「クローズ」させた状態になります。
クローズさせたターゲットに当てると得点を得ることができます。
複数のプレイヤーで遊ぶ場合、プレイヤー全員が同じターゲットをクローズさせると、「デッド」となり全員がそのターゲットから得点を得られなくます。
２Ｐで遊ぶときは、相手との得点差に200点以上の開きが出てしまうと、まだデッドしていなくても得点が入らなくなってしまい、「OVER KILL（オーバーキル）」と表示されます。

ゲーム画面の見方

★マークの見方★
／1マークした状態
✕2マークした状態
⊠3マークした状態
（この状態がクローズ）

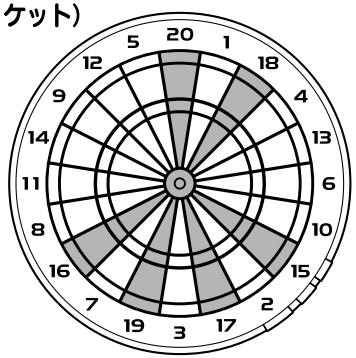


結果画面の見方



● CUT THROAT CRICKET（カット スロート クリケット）

★プレイ人数：３～４人
★ターゲット：15、16、17、18、19、20とBULL
★持　ち　点：０
★ﾃﾞﾌｫﾙﾄﾗｳﾝﾄﾞ数：20Ｒ
★Ｗ　Ｉ　Ｎ：全てのターゲットをクローズさせ、かつ最も得点の低いプレイヤー
or
ラウンド終了時、最も得点の低いプレイヤー



★★ルール★★

基本的なルールはクリケットと同じです。
自分がクローズさせたターゲットに矢が当たった場合、まだそのターゲットをクローズさせていない他のプレイヤーに得点が入ります。クリケットとは逆に、得点が低いほうが勝ちになります。
また、得点が１位でない状態のプレイヤーが全クリケットエリアを誰よりも早くクローズさせた場合、そのプレイヤーに対して得点でも、エリア数でも負けているプレイヤーは「SPOILER」と表示され、ゲームを行う権利を失います。

● ROULETTE CRICKET（ルーレット クリケット）

★プレイ人数：１～４人
★ターゲット：ルーレットによって選ばれた６つのナンバーとBULL
★持　ち　点：０
★ﾃﾞﾌｫﾙﾄﾗｳﾝﾄﾞ数：20Ｒ
★Ｗ　Ｉ　Ｎ：クリケットと同様

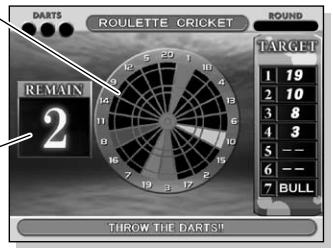
★★ルール★★

基本的なルールはクリケットと同じです。ゲームの前にルーレット画面がでるので、１人１本ずつ矢を投げてクリケットナンバーを決めてください。同じところに当たったら、もう一度やり直しになります。ナンバーはパソコンのEnterキーや本体のキーでも決定することができます。
６つのクリケットナンバーが決まったらゲーム開始です。

ルーレット画面の見方

ルーレット
矢が当たったところではなく、矢が盤面に当たった時のルーレットの位置で数字が決定します。すでに選ばれている場所に当たった場合は、もう一度矢を投げなおしてください。

ルーレットに投げることができるダーツの残り本数

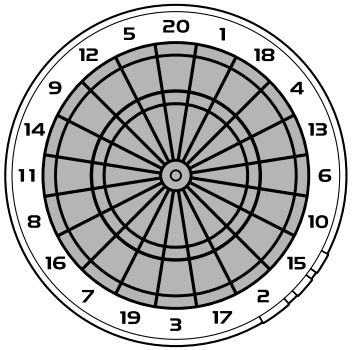


決定したクリケットナンバー

PRACTICE（プラクティス）

● COUNT-UP（カウントアップ）

★プレイ人数：１～４人
★ターゲット：全てのエリア
★持　ち　点：０
★ラウンド数：８Ｒ
★Ｗ　Ｉ　Ｎ：８ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー

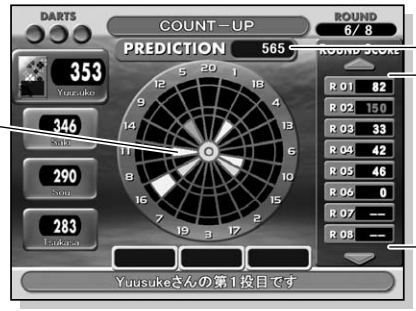


★★ルール★★

当たったエリアの得点を加算してゆき、８ラウンドの合計点を競うゲームです。
本製品では、独自のシステムを使い、プレイヤーごとに当たったエリアの分布を見ることができます。

ゲーム画面の見方

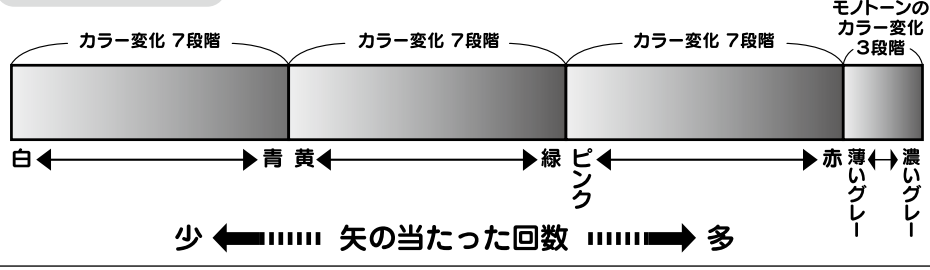
COLOR HIT CHART (CHC)
当たった回数に応じて、セグメントの色が変わります。これにより、スローイングの偏りを目に見える形で表現しています。
色の変化については下記のように1投ごとに1色変わるようになっています。



8ラウンド終了時の予測得点

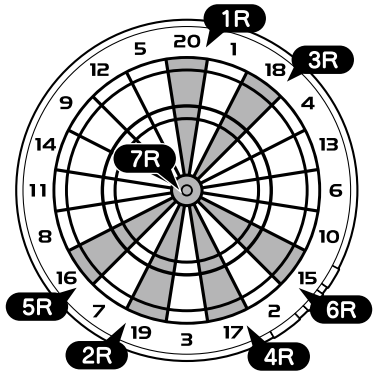
ラウンドごとの得点

CHCの色の変化



● CRICKET COUNT－UP（クリケット カウント アップ）

★プレイ人数：１～４人
★ターゲット：ラウンドごとに20、19、18、17、16、15、BULLと指定されるエリアが変わり、最終ラウンドは15、16、17、18、19、20、BULLの全て
★持　ち　点：０
★ﾃﾞﾌｫﾙﾄﾗｳﾝﾄﾞ数：８Ｒ
★Ｗ　Ｉ　Ｎ：８ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー

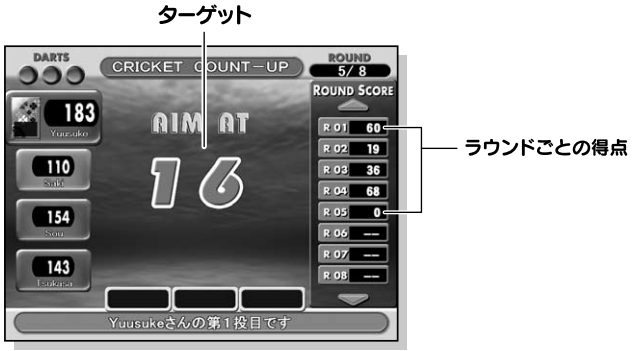


8R は、１～７Ｒの全てのエリア

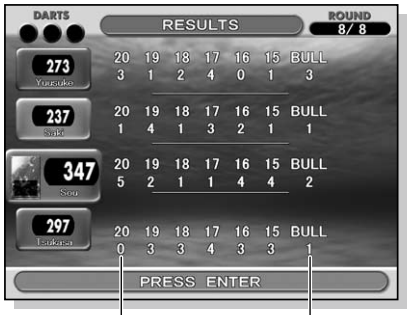
★★ルール★★

１ラウンド目では20を、２ラウンド目では19を…というようにラウンドごとにターゲットのエリアが異なります。ターゲットのみが得点となります。獲得した得点を加算し、８ラウンドの合計点を競うゲームです。

ゲーム画面の見方



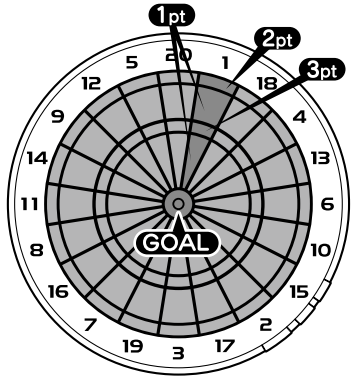
結果画面の見方



● ROTATION（ローテーション）

★プレイ人数：１～４人
★ターゲット：画面で指定されるエリア
★持　ち　点：０
★ラウンド数：８Ｒ
★Ｗ　Ｉ　Ｎ：最も早くGOALしたプレイヤー
or
８ラウンド終了時、最も命中率の高いプレイヤー

「1」エリアからスタート

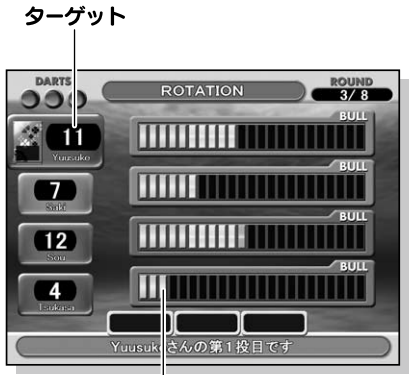


最後はBULLに３投当ててゴール！

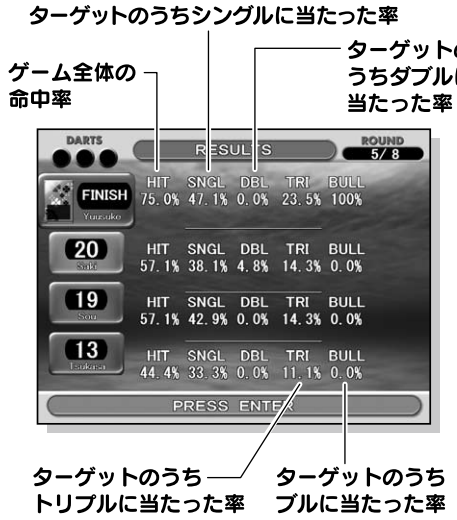
★★ルール★★

ターゲットが１から順にポイントの分だけ進んでいきます。ポイントは、シングル→１ポイント、ダブル→２ポイント、トリプル→３ポイントと換算し、たとえば、ターゲットが「１」の場合、1のトリプルに当てれば一気に「４」まで進むことができます。３投投げたら次のプレイヤーと交代します。
ただし、３投目をターゲットのナンバーに入れることができれば、「EXTRA　THROW」となり、ボーナススロー（３ダーツ）を投げることができます（ラウンドは進みません）。
20までターゲットを進めたら、次にブルを狙い３投当てればゴールです。
ブルには必ず３投当てる必要がありますので、18のトリプルなどに当たった場合でもターゲットは20以上進みません。
誰か一人がクリアしても、そのラウンドが終了するまでは続けることができます。同じラウンド内で複数のプレイヤーが24ポイントに達した場合は、命中率の高い方が勝ちになります。

ゲーム画面の見方

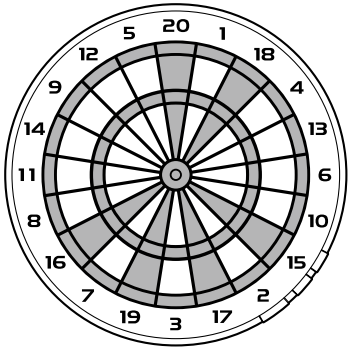


結果画面の見方



● HALF－IT（ハーフイット）

★プレイ人数：１～４人
★ターゲット：ラウンドごとに15、16、ダブル(どの得点でも可)、17、18、トリプル(どの得点でも可)、19、20、BULLと指定されるエリアが変わる。
★持　ち　点：40
★ラウンド数：９R
★W　I　N：９ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー



ターゲットはラウンドごとに指定されるエリアが変わります。

★★ルール★★

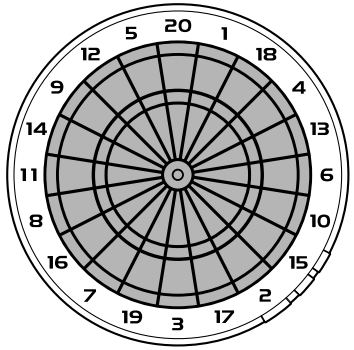
１ラウンド目では15を、２ラウンド目では16を…というようにラウンドごとにターゲットのエリアが異なり、ターゲットのみが得点となります。
そのラウンドで、１投も指定エリアに当たらなかった場合は、その時の点数が半分になります。
獲得した得点を加算し、９ラウンドの合計点を競うゲームです。

ゲーム画面の見方

結果画面の見方

● TRAINING（トレーニング）

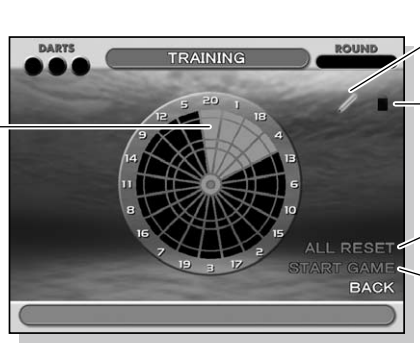
★プレイ人数：１～４人
★ターゲット：ユーザー指定のエリア
★持　ち　点：0
★ラウンド数：８R
★W　I　N：８ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー



★★ルール★★

練習したいエリアを自分で選んで決めることができます。
選んだエリアでの得点を競います。

ゲーム画面の見方



画面右上の「鉛筆アイコン」をクリックしてから、練習したいセグメントをマウスでクリックすると選択することができます。また、セグメントをマウスでクリックしたまま動かすとエリアを選択することができます。

「消しゴムアイコン」をクリックしてからセグメントをクリックすると練習エリアを消すことができます。「ALL RESET」を選ぶと選択したエリアを全て消すことができます。

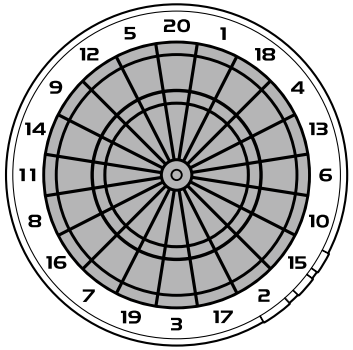
選択し終わったら「START GAME」を選んでEnterキーを押してください。

※ダブルブル（赤色になっているところ）は必ず選択されるエリアです。選択を解除することはできません。
※シングルブルは25点です。オプションなどで変更することはできません。

基本的な画面構成はカウントアップと同じです。
選んだエリアのみがオレンジになり、１投当たるごとに色が変わります。

● ROUND 99（ラウンド99）

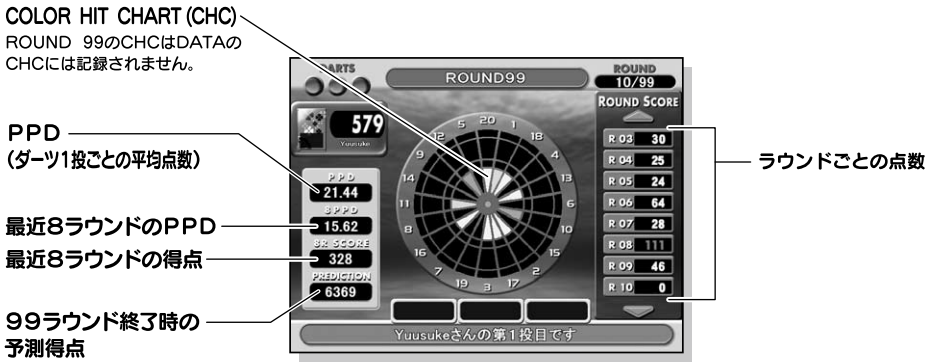
★プレイ人数：１人
★ターゲット：全てのエリア
★持　ち　点：０
★ラウンド数：９９



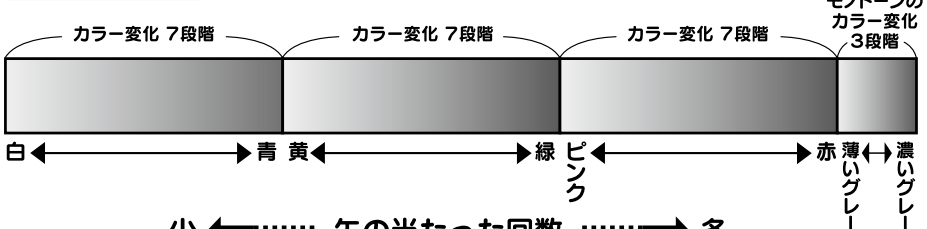
★★ルール★★

９９ラウンドで遊ぶことができるCOUNT-UPゲームです。
練習として投げ続けることができます。

ゲーム画面の見方



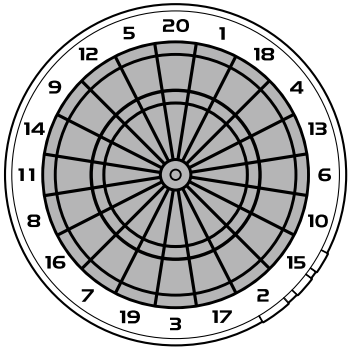
CHCの色の変化



PARTY（パーティー）

● REVERSE（リバース）

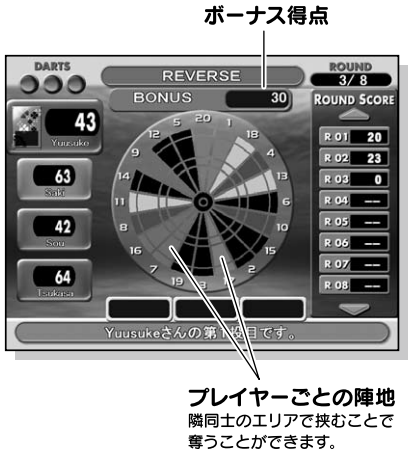
★プレイ人数：２～４人
★ターゲット：全てのエリア
★持　ち　点：0
★ラウンド数：８R
★W　I　N：８ラウンド終了時、最も得点の高いプレイヤー



★★ルール★★

ダーツの盤面を利用して、陣取りゲームをします。他のプレイヤーの陣地を自分の陣地で挟むことで、自分の陣地にすることができます。
シングル→1マーク、ダブル→2マーク、トリプル→3マークとカウントし、1マークで陣地を自分のものにできます。また、自分の陣地に当てれば得点を得ることができます。
例えば、陣地になっていない状態で20のトリプルに当てた場合、1マーク目で陣地を取り、残り2マーク分の得点（40点）が入ります。
ゲーム終了時、自分の持っているエリアにあわせたボーナス得点が入り、ボーナスを足した状態で最も得点の高いプレイヤーが勝ちになります。
ゲーム中にブルに当たると、盤面上の陣地が全てクリアになります。そのとき、リセットされるのはエリアのみで得点はリセットされることはありません。

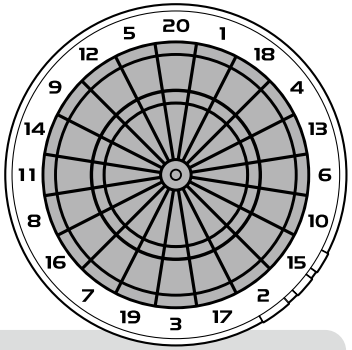
ゲーム画面の見方



結果画面の見方

● SPLAT（スプラット）

★プレイ人数：2～4人
★ターゲット：全てのエリア
★持　ち　点：0
★ﾃﾞﾌｫﾙﾄﾗｳﾝﾄﾞ数：15R
★W　I　N：最も早く333点ちょうどにしたプレイヤー
or
15ラウンド終了時、最も333点に近いプレイヤー

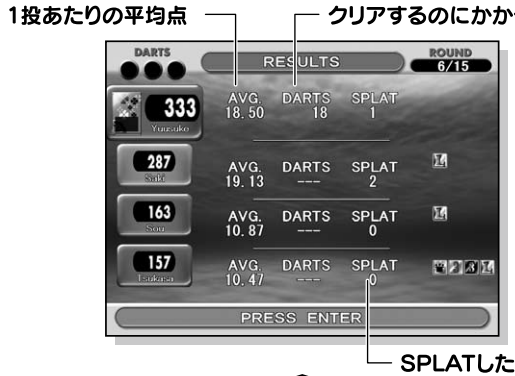


★★ルール★★

当たったエリアの得点を加算し、333点にするゲームです。
333点を超えてしまった場合は、超えた分が333点から引かれます。他のプレイヤーと同じ点数になった場合は、同じ点数にされたプレイヤーの点数が減ります。（180点以下の場合は0点に、181点以上の場合は1/2に減点されます）この状態をSPLATといいます。
ＯＰＴＩＯＮでＤＯＵＢＬＥ　ＯＵＴを選んで、シングルエリア、トリプルエリアで３３３点になった時は、そのプレイヤーがＳＰＬＡＴになります。また、ＯＰＴＩＯＮでＭＡＳＴＥＲ　ＯＵＴを選んで、シングルエリアで３３３点になった時も、そのプレイヤーがＳＰＬＡＴになります。

ゲーム画面の見方

結果画面の見方



MEDLEY（メドレー）

● 01＋CRICKET（ゼロワン＋クリケット）

● 01＋01（ゼロワン＋ゼロワン）

● COUNT-UP ＋ 01（カウントアップ＋ゼロワン）

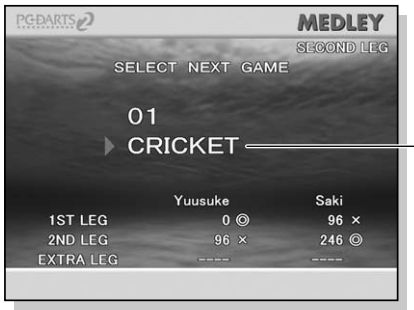
★プレイ人数：２人
★W　I　N：２ゲーム終了後、勝ち数の多いプレイヤー or ３ゲーム終了後、勝ち数の多いプレイヤー

★★ルール★★

2戦続けてゲームをし、トータルで勝敗を競います。
2戦終了時に引き分けの場合のみ、3戦目をすることが可能です。
3戦目のゲームは、選んだメドレー2ゲームのうち、どちらかのゲームを選ぶことができます。

１ゲーム目の結果画面

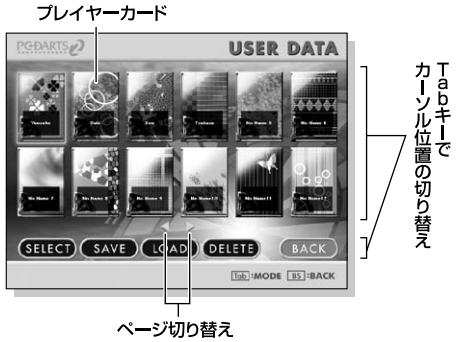
２ゲーム目の結果画面（引き分けの場合）



CHALLENGE

レベルに応じて条件をクリアしていく練習モードです。
『BEGINNER』『STANDARD』『PRO』『MASTER』の4段階があります。01、CRICKET、COUNT-UPのゲームについてクリア条件が出されますので、ゲーム内でその条件をクリアすることを目指します。

DATA



メインメニューで『DATA』を選択するとユーザーデータの入力や確認を行うことができます。
ユーザーデータは24人分、ROBOTデータは8人分まで保存することができます。
※ゲームの記録はゲーム終了時に自動で行われます。
途中でやめたゲームは記録されません。
メインメニューで『DATA』を選ぶと、右のユーザーデータ（プレイヤーカード）画面が表示されます。

●プレイヤーカードの名前を変更する場合

名前の部分をマウスでクリックして、キーボードで入力してください。名前は、全角で6文字、半角で9文字まで入力をすることができます。入力後、Enterキーを押して決定してください。

●プレイヤーカードのデザインを変更する場合

プレイヤーカードを選択すると、カードの表面に◀▶が表示されますので、それをクリックするとカードのデザインが切り替わります。

●成績の確認をする場合

プレイヤーカードをクリックするとカードの周囲が緑の線で囲まれます。その時にもう一度クリックするか、下のメニューの『SELECT』を選ぶことでユーザーデータ確認画面（P.26）になります。
下のメニューの◀▶をクリックすることでプレイヤーカードのページを変更することができます。

キーボードで操作する場合は、カーソルキーでプレイヤーカードを選びEnterキーを押してください。
下のメニューにカーソルが移動しますので、『SELECT』を選んでください。
（Tabキーで、プレイヤーカードからメニューへ、メニューからプレイヤーカードへカーソルが移動します）

●SAVE

プレイヤーカードを選んだ状態で、下のメニューで『SAVE』を選ぶと、ユーザーデータを別ファイルに書き出すことができます。
書き出されたユーザーデータは、PC-DARTS 2がインストールされているフォルダ内の"UserData"フォルダ内に「プレイヤーカード名_日付.usr」というファイル名で保存されます。

保存されたファイルはUSBメモリなどに移動することで他のPC-DARTS 2がインストールされたパソコンに移動することができます。（PC-DARTSのデータは使用できません。）

●LOAD

"UserData"フォルダ内にあるユーザーデータを『LOAD』で読み込むことができます。
USBメモリなどに入っているユーザーデータを読み込ませて使用する場合は、あらかじめ"UserData"フォルダにユーザーデータを入れてください。
（PC-DARTSのデータは使用できません。）

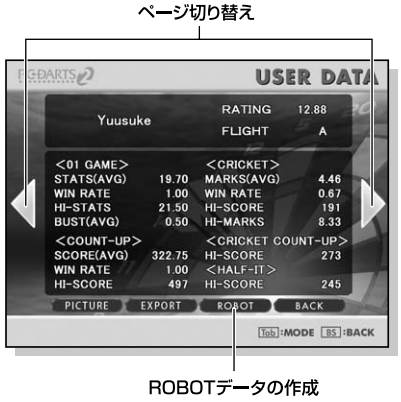
●ユーザーデータの消去

プレイヤーカードを選んだ状態で、下のメニューで『DELETE』を選ぶと、そのプレイヤーカードのユーザーデータを消すことができます。

●BACK

下のメニューの『BACK』を選ぶことでメインメニューになります。

ユーザーデータ確認画面



プレイヤーごとの成績を確認することのできる画面です。
マウスで◀▶をクリックするか、カーソルキーの左右でデータ画面を切り替えることができます。
※アベレージ、レーティングは最近の32ゲームの成績を元に算出しています。
ハイスコア等については通算の値の中でもっとも高いものが表示されています。
『BACK』をクリックするか、キーボードのBackSpaceキーを押すとプレイヤー選択画面に戻ることができます。

●PICTURE

プレイヤーカードの上にお持ちの画像をのせることができます。「PICTURE」を押して画像を選んでください。使用できる画像データは、BMP、JPG、PNGの250×250pixelの画像になります。

●EXPORT

プレイヤーのユーザーデータをテキストデータとXMLファイルで出力することができます。
出力されたデータはPC-DARTS 2がインストールされたフォルダ内の "EXPORT"フォルダに保存されます。

●ROBOTデータの作成

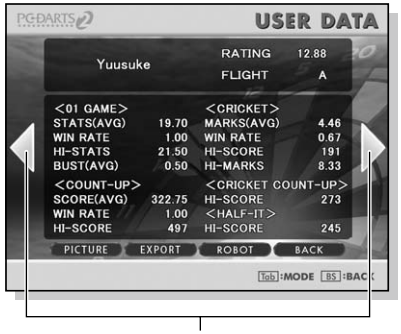
『ROBOT』を押すことで、ユーザーデータを使った対戦用のROBOTデータを作成することができます。ROBOTデータは8人分まで作成することができます。

ROBOTデータは『SAVE』、『LOAD』で書き出し、読み込みをすることができ、保存されたファイルはUSBメモリなどを使用することで、他のPC-DARTS 2がインストールされたパソコンに移動をすることができます。ROBOTデータのファイル名は「Rプレイヤーカード名_日付.usr」になります。（PC-DARTSで作成されたROBOTデータは使用できません。）

すでに8人分のROBOTデータがあるときに新しいROBOTを作りたいときは、すでにあるROBOTデータを『DELETE』してから作成してください。

＜01 GAME＞＜CRICKET＞＜COUNT-UP＞他のデータ

各ゲームの成績になります。



＜01 GAME＞

STATS（AVG）	１ダーツあたりの得点の平均です。
WIN RATE	01ゲームの勝率です。
HI-STATS	STATSのハイスコアです。
BUST（AVG）	１ゲームあたりのバースト回数の平均です。

＜CRICKET＞

MARKS（AVG）	１スローあたりのマーク数です。
WIN RATE	クリケットの勝率です。
HI-SCORE	ハイスコアです。
HI-MARKS	MARKSのハイスコアです。

＜COUNT-UP＞

SCORE（AVG）	カウントアップの平均得点です。
WIN RATE	カウントアップの勝率です。
HI-SCORE	カウントアップのハイスコアです。

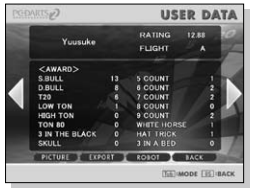
＜CRICKET COUNT-UP＞

HI-SCORE	クリケットカウントアップのハイスコアです。

＜HALF-IT＞

HI-SCORE	ハーフイットのハイスコアです。

AWARD画面



ゲーム中に出したアワードの回数です。アワードについてはP.30をご参照ください。

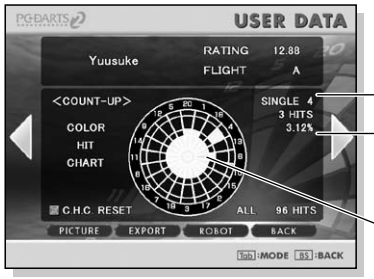
※アワードによって内容が重複するものは、画面での演出は１種類ですが、データ上は内容が重複するアワードも同時に記録しています。

例）カウントアップで3投ともＴ20にあたった場合
画 面 ア ワ ー ド：TON 80
同時記録アワード：３ IN A BED、HIGH TON

C.H.C.（Color Hit Chart）

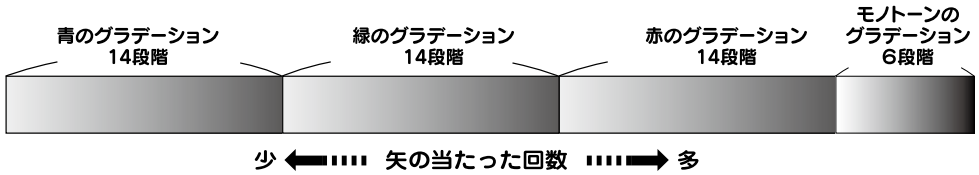
カウントアップの結果を元に、当たった回数を色で表した分布図です。『Color Hit Chart(CHC)』と呼んでいます。
ゲーム画面では、1投ごとに色が変化し、合計24色で表現されていますが、データ画面では右図のような色調の変化で5投ごとに色が変化し、合計48色の変化で表示されています。

【画面の見方】



【データのリセットについて】

このシステムはほかのデータを消すことなく、『C.H.C. RESET』をクリックすることで単独でリセットすることができます。カウントアップのねらいを変えたときや、カウンターがいっぱいになったときなど、用途に合わせてリセットを使ってください。



アワードコメント入力画面

各アワードが出た際にその演出後、自分だけのコメントを出すことができます。
入力したいアワードをマウスでクリックし、メッセージ欄にキーボードで入力をしてください。
1つのアワードに3つまで入力できます。表示されるコメントはランダムで表示されます。

SET UP

メインメニューで『SET UP』を選択するとゲーム中の音楽（BGM）や音、アワード表示のON／OFFの選択をすることができます。
変更したい項目をパソコンのカーソルキーで選んで、Enterキーを押すことで変更することができます。（マウスの操作でも変更が可能です）

SOUND……音のON／OFFを選ぶことができます。
BGM……BGMの変更をすることができます。
AWARD……AWARD表示と非表示を選ぶことができます。
　IMAGEはアワードの１枚絵を表示します。
DISPLAY……ゲーム画面をWINDOW表示で行うか、全画面で表示するかを選択できます。
※お使いのパソコンの設定によっては全画面表示を行った場合、画面が正しく表示されない場合があります。
　その場合は、「DISPLAY」を「WINDOW」の表示にしてご使用ください。
TUTORIAL…… ゲーム開始時の説明表示のON/OFFを選ぶことができます。
BG …… ゲーム画面の背景を変更することができます。

付 録

PC-DARTS 2のカスタマイズ

ゲーム中の背景やBGMを変更することができます。
※カスタマイズにはWindowsのファイル操作の知識が必要になります。

壁紙の変更について

PC-DARTS 2のソフトがインストールされているフォルダにある"UserData¥BG"フォルダに使用したい画像データをコピーしてください。

「使用可能フォーマット」…… JPEG (.jpg)、BMP (.bmp)、PNG (.png)
「画像サイズ」…… 800×600 (pixel)　これ以外のサイズは使用できません。
「ファイル名」…… ファイル名は自由です。使用ファイルは5つまでで、それ以上は使用できません。

これらはゲーム起動時、『SET UP』のモードに入った時、読み込まれて使用することができるようになります。メインメニューの『SET UP』で「BG」の変更をしてください。

音楽の変更について

PC-DARTS 2のソフトがインストールされているフォルダにある"UserData¥BGM"フォルダに使用したい曲データをコピーしてください。

「使用可能フォーマット」…… WAVE（.wav）
「ファイル名」…… 4曲まで登録することができます。
「BGM_01.wav」、「BGM_02.wav」、「BGM_03.wav」、「BGM_04.wav」にファイル名を変更してください。

メインメニューの『SET UP』で『BGM』の変更をしてください。
4曲まで登録ができ、デフォルトの曲と入れ替わります。
デフォルトの曲に戻すには"UserData¥BGM"内の登録した曲データを消去してください。

プレイヤーカードの変更について

PC-DARTS 2のソフトがインストールされているフォルダにある"UserData¥CARD"フォルダに使用したい画像データをコピーしてください。

「使用可能フォーマット」…… JPEG (.jpg)、BMP (.bmp)、PNG (.png)
「画像サイズ」…… 110×164 (pixel)
「ファイル名」…… 「card01.png」～「card24.png」でファイル名を付けてください。24枚まで変更が可能です。

これらはゲーム起動時、『SET UP』のモードに入った時、読み込まれて使用できます。
デフォルトのカードに戻す時には"UserData¥CARD"内の登録したデータを消去してください。

ブル画像の変更について

PC-DARTS 2のソフトがインストールされているフォルダにある"UserData¥BULL"フォルダに使用したい画像データをコピーしてください。

「使用可能フォーマット」…… JPEG (.jpg)、BMP (.bmp)、PNG (.png)
「画像サイズ」…… 320×240 (pixel) 以内
「ファイル名」…… 「BULL.jpg」(または「BULL.bmp」、「BULL.png」でファイル名を付けてください。使用ファイルは１つまでです。

これらはゲーム起動時、『SET UP』のモードに入った時、読み込まれて使用できます。
デフォルトのカードに戻す時には"UserData¥BULL"内の登録したデータを消去してください。

AWARDムービーの変更について

PC-DARTS 2のソフトがインストールされているフォルダにある"UserData¥AWARD"フォルダに使用したいムービーデータをコピーしてください。

「使用可能フォーマット」…… AVI (.avi)
「サイズ」…… 30MB 以内
「ファイル名」

LOW TON	【LOWTON.avi】	HAT TRICK	【HATTRICK.avi】
HIGH TON	【HIGHTON.avi】	SKULL	【SKULL.avi】
3 IN A BED.	【3INABED.avi】	TON80	【TON80.avi】
3 IN THE B.	【3INTHEBLACK.avi】	WHITE HORSE	【WHITEHORSE.avi】

指定と異なった形式のムービーを入れるとゲームを起動することができません。
また指定容量以上のムービーを入れた場合、ゲームが止まってしまう場合があります。その場合は、"UserData¥AWARD"内の登録したデータを消去してください。

※PCにインストールされていないコーデックのAVIファイルは再生できません。

ダーツ用語集

●AWARD（アワード）

投げた目によって出る「ご褒美」です。
1スローで101点以上取った場合、1スローでブルに3回当たった場合など、たくさんのアワードがあります。PC-DARTS 2で出るアワードは下記の16種類のアワードです。

S.BULL	外側のブルに当たった時のアワード。演出はD.BULLと同じ。
D.BULL	内側のブルに当たった時のアワード。演出はS.BULLと同じ。
T15～20	15～20 のトリプルに当たった時のアワード。
L LOW TON	1スローで101点以上とった時のアワード。
H HIGH TON	1スローで151点以上とった時のアワード。
80 TON 80	1スローの全てが20のトリプルに当たり、180点をとった時のアワード ※PC-DARTS 2のクリケットゲームでは、TON 80は表示されません。
3 3 IN THE B.	「THREE IN THE BLACK」の略。1スローの全てがダブルブルに当たった時のアワード。
Φ SKULL	1スローの合計が10点未満の場合のNGアワード。
5 5 COUNT	クリケットゲームで、1スローで5マーク取った場合のアワード。
6 6 COUNT	クリケットゲームで、1スローで6マーク取った場合のアワード。
7 7 COUNT	クリケットゲームで、1スローで7マーク取った場合のアワード。
8 8 COUNT	クリケットゲームで、1スローで8マーク取った場合のアワード。
9 9 COUNT	クリケットゲームで、1スローで9マーク取った場合のアワード。
W WHITE HORSE	1スローの全てが異なる有効なクリケットナンバーのトリプルに当たった時のアワード
♛ HAT TRICK	1スローの全てがブルに当たった時のアワード。
B 3 IN A BED	1スローのすべて同じ有効なエリアのダブル、もしくはトリプルに入った時のアワード。

●ARRANGE（アレンジ）
ゼロワンゲームで残り1スローで上がることのできる「上がり目」です。
自分の狙いやすいナンバーに、持ち点を調整して投げるように心がけましょう。

●BULL（ブル）
ダーツボードの真ん中。「牛の目」に似ていることから、「ブルズアイ」と呼ばれる部分です。外側の赤い部分はシングルブル（アウターブル）、内側の黒い部分はダブルブル（インブル）と呼びます。

●CLOSE（クローズ）
クリケットゲームで、同じナンバーに3マークして、次回からそのナンバーで得点を得る事ができる状態のことを指します。

●DEAD（デッド）
クリケットで2人以上がプレイした場合、1つのナンバーに対し、プレイヤー全員がクローズさせた状態のこと。デッドするとそのナンバーから得点を得られなくなります。

●FAT BULL（ファットブル）
シングルブルが 50 点になっている状態をファットブルと呼びます。ソフトダーツでは、クリケット以外のゲームで広く用いられています。
この状態は実質シングルブルもダブル扱いになりますので、01 のダブルイン、ダブルアウト、マスターアウトの設定の場合も、シングルブルが有効になります。

●FLIGHT（フライト）
ダーツの羽の部分を指します。また、データ画面で用いる場合はダーツの級を表しています。
N、C、CC、B、BB、A、AA、S の順で上に行くほどレベルが高くなります。

●OVER KILL（オーバーキル）
クリケットゲームの2人用で、相手との得点差が 200 点を超えた場合、勝っている方は得点を得ることができません（マークすることはできます）。

●OPTION（オプション）
ゲームによってさまざまなオプションを設定することができます。(P.11 参照)

●RATING（レーティング）
ダーツの上手さを表す指数です。スタッツを集計して 18 段階でわかりやすく表現したものです。

●SEPARATE BULL（セパレートブル）
シングルブルが 25 点になっている状態をセパレートブルと呼びます。

●STATS（スタッツ）
1ラウンドあたりの平均点や、一投ごとの平均点を表します。
PC-DARTS 2 ではゼロワンゲームは一投ごとの平均点、クリケットでは1ラウンドごとのマーク数の平均を表しています。また、PC-DARTS 2 では 100%スタッツを採用しています。

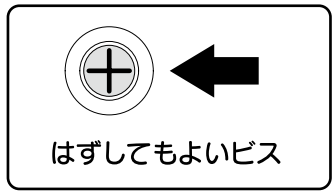
●9DARTS（9ダーツ）
501 を3回のスロー（9本のダーツ）で終了させること。
501 を最短でクリアした状態のことです。

メンテナンスの方法

チップ、シャフト、フライト、セグメント（消音部品を含む）、セグメント裏の接点部分（メンブレンシート）は消耗品です。

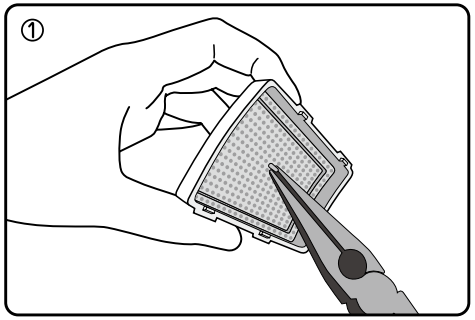
●チップが折れて穴に詰まったり、セグメントが割れた場合は下記の手順でメンテナンスを行ってください。

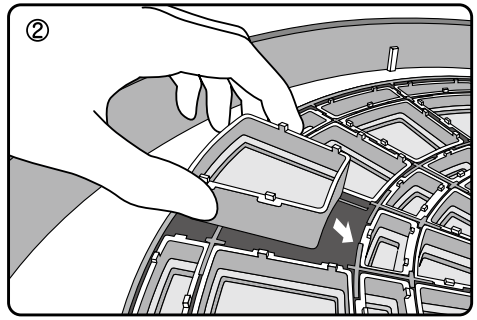
1. PC-DARTS 2のソフトが終了していることを確認してから、USBケーブルを本体からはずしてください。
2. 本体を壁からはずし、セグメントの面を下にして、置いてください。
（必ず平らなところで作業を行ってください。）
3. 本体裏面の⬆の付いているビスをはずしてください。



注意！
⬆の付いていないビスは絶対に取らないでください。
接点部分（メンブレンシート）は絶対に触らないでください。

4. 問題のあるセグメントを取り出します。
①チップの詰まり ……詰まったチップをラジオペンチなどで引き抜きます。
②セグメントの交換 ……新しいセグメントと取り替えてください。
交換用セグメントは弊社お客様サービスセンターにて取り扱っております。（有償）
詳しくは、お客様サービスセンターにお問い合わせ頂くか、PC-DARTS2のホームページ(http://tv-darts.epoch.jp/)をご覧ください。





●接点部分（メンブレンシート）の交換について
詳しくは、お客様サービスセンターにお問い合わせください。

DARTS CHALLENGE

ダーツボードを使用したパーティーゲームです。
結婚式の二次会やパーティーなど、みんなが集まった時にダーツのルールを知らない人でも遊ぶことができます。
プレイヤーチェンジボタンを押さずに連続してダーツを投げることができるので練習にも最適です。

ダブルブル・シングルブル・トリプルエリア・ダブルエリア・シングルエリアのどれかにダーツが当たると、設定された当たり画像が表示されます。
この当たり画像を、①お手持ちの画像や効果音に差し替えたり、②画面下に表示されるテキストも書き換えることができます。
（詳しくは次ページの「カスタマイズ方法」をご覧ください）

②テキスト表示　①当たり画像

ゲームのはじめ方・終了方法

ダーツボードとパソコンを接続しデスクトップ上のDARTS CHALLENGEのアイコンをダブルクリックするか、スタートメニューからゲームプログラムを起動してください。
終了する際は、ウィンドウの上部の×ボタンをクリックし終了させるか、パソコンのキーボードのEscキーを押し『END』を選んでメニューに戻り『EXIT』を選んで、終了をしてください。

アイコン

ゲームの遊び方

タイトル画面でＥｎｔｅｒキーを押すとメニュー画面になります。

タイトル画面　　メニュー画面

メニューについて

【DARTS CHALLENGE】……DARTS CHALLENGEのゲームが始まります。
【SET UP】……各種設定を行います。

●ＳＥＴ ＵＰ画面について

変更したい箇所をパソコンのカーソルキーの上下で選択し、Enterキーで決定してください。
（マウスでも選択は可能です）

【ＳＯＵＮＤ】…… ゲーム音のＯＮ／ＯＦＦができます。
【ＢＧＭ】…… ゲームの曲を１～４で変更をすることができます。
【ＤＩＳＰＬＡＹ】…… ゲームの画面をWINDOW表示で行うか、全画面で表示するかを選択できます。
※お使いのパソコンの設定によっては全画面表示を行った場合、画面が正しく表示されない場合があります。その場合は「DISPLAY」を「WINDOW」の表示にしてご使用ください。

GAME画面について

ゲーム画面が表示されたら、ダーツをボードに向けて投げてください。
当たった部分ごとに決められた当たり表示が行われます。

通常のダーツゲームとは異なり、３投ごとにプレイヤーチェンジを押す必要はなく続けて投げることができます。
当たり表示は一定時間で消えます。また、当たり表示が残っていても、次のダーツがボードに当たると次の当たり表示がでます。

【カスタマイズ方法】

カスタマイズ方法については、インストールされた「PC-DARTS2」フォルダ内の【DARTSCHALLENGE.TXT】を参考に設定してください。
※カスタマイズにはWindowsのファイル操作の知識が必要となります。

下記の方法で、画像・効果音・コメント・演出を設定してください。
また、DARTS CHALLENGE 起動中にカスタマイズを行わないでください。
（ゲーム起動中に画像・効果音・コメントテキストの入れ替え、編集等は行わないでください。）

●画像・効果音

DARTS CHALLENGE がインストールされたフォルダ（通常であれば C:¥EPOCH¥PC-DARTS2）にある「¥User」フォルダに、表示させたい画像・効果音を入れてください。画像・効果音のファイル名は各セグメントに合わせて以下のファイル名にして入れてください。（このファイル名以外の画像は表示されません。）

		画像ファイル名	効果音ファイル名
	[背　景]	Bg.png	ー
セグメントの種類	[ダブルブル]	Dbull.png	Dbull.wav
	[シングルブル]	Sbull.png	Sbull.wav
	[シングル全部]	Single.png	Single.wav
	[ダブル全部]	Double.png	Double.wav
	[トリプル全部]	Triple.png	Triple.wav

（注1）各セグメント画像は、**「320×240」pixel 以内のPNG画像**を使用してください。
（注2）背景画像は、**「800×600」pixel のPNG画像**を使用してください。
（注3）効果音は、**10秒以内のwavファイル**を使用してください。
（指定と異なった形式の画像や効果音のデータを入れるとゲームを起動することができません。
また、指定の秒数以上の効果音を入れると発音のタイミングが遅くなったり、ゲームが止まってしまう場合があります。）

●コメント・演出

DARTS CHALLENGE がインストールされたフォルダ（通常であれば C:¥EPOCH¥PC-DARTS2）にある「¥User」フォルダの中にある「Comment.txt」に表示させたいコメントと演出番号を入力して変更することができます。 変更方法はComment.txtをご覧ください。

●BGM

DARTS CHALLENGE がインストールされたフォルダ（通常であればC:¥EPOCH¥PC-DARTS2）にある「¥User」フォルダにBGMのデータを入れてください。「BGM_01.wav」「BGM_02.wav」「BGM_03.wav」「BGM_04.wav」の ファイル名で入れると４曲までカスタマイズ可能です。

（注4）BGMは、**30MB以内のwavファイル**を使用してください。
（指定と異なった形式のBGMを入れるとゲームを起動することができません。
また、指定容量以上のBGMを入れるとゲームが止まってしまう場合があります。）

こんなときは

症状	解決方法
インストールができない	●お使いのパソコンの環境をご確認ください。 パッケージ、取扱説明書にありますパソコンの動作環境をご確認ください。 動作環境を満たしているかどうかはパソコンの製造元にお問い合わせください。 ●自動でインストーラが立ち上がらない。 お使いのパソコンの設定によっては、自動でインストーラが立ち上がらない場合があります。その場合は、インストールディスク内のPC-DARTS2_SETUP.EXEをダブルクリックして起動してください。 ●ディスクの確認をしてください。 インストールディスクの記録面に傷や汚れがないか確認してください。 また、ディスクが正しくパソコンにセットされているか確認してください。
動作がおかしい	●USBケーブルの接続を確認してください。 USBがしっかり差されているかご確認ください。また、差し直しをしてみてください。 ●お使いのグラフィックカードやサウンドボード等の最新のドライバを製造元のWebサイトから入手し、インストールしてください。 ●PC-DARTS 2のソフトを一度アンインストールし、再度インストールしてください。 ●USB HUBをご使用の場合は、PC-DARTS 2のUSBケーブルを直接パソコンのUSBポートに差してください。 ●お使いのセキュリティソフトについて、一旦停止して動作をご確認ください。
ダーツボードが反応しない、誤反応をおこす	●USBケーブルの接続を確認してください USBがしっかり差されているかご確認ください。また、差し直しをしてみてください。 ●メンテナンスの方法（P.32）を参考にボード内に折れたチップなどがないか確認してください。折れたチップがあった場合はそれを取り除いてください。 ●ダーツ内部の接点部分（メンブレンシート）は消耗品です。 交換用メンブレンシートについては、弊社お客様サービスセンターにて販売しております。詳しくはホームページをご覧ください。(http://tv-darts.epoch.jp/)
セグメントが割れた、壊れた	●セグメントは消耗品になります。メンテナンスの方法（P.32）を参考に付属の予備のセグメントに交換してください。 また、交換用セグメントについては弊社お客様サービスセンターにて販売をしております。詳しくはホームページをご覧ください。(http://tv-darts.epoch.jp/)
ゲーム中にエラーメッセージの表示がでた	●ゲーム中、セグメントのスイッチが押された状態になると「警告：セグメントエラー」の表示がでます。この画面が出た時は表示されているセグメントを軽く動かしてください。 問題が解決しない場合は、ほかのセグメントに問題があることも考えられますので、全てのセグメントを同じようにチェックしてください。 ●USBケーブルの接続を確認してください。 USBがしっかり差されているかご確認ください。また、差し直しをしてみてください。

※その他商品についてのお問い合わせは、お手数ですが弊社「お客様サービスセンター」へご連絡ください。
※ソフトについての最新のサポートについては、http://tv-darts.epoch.jp/内のPC-DARTSのページをご確認ください。

－ お 客 様 へ －

この度は、弊社製品をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良を行っております。そのため、生産ロットにより多少仕様が異なる製品がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記までご連絡ください。

〒300-4193　茨城県土浦市藤沢3647-5
（株）エポック社　お客様サービスセンター　TEL.029-862-5789

（電話番号は間違いのないよう、よく確かめてからおかけください。）
［電話受付時間］月～金曜日（祝・祭日及び弊社特休日を除く）10時～12時、13時～17時

発売元
EPOCH 株式会社エポック社
東京都台東区駒形2-2-2